SNSP-A8RP-NOE-1

DIE SCHLÜMPFE
REISEN UM DIE WELT

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

INFOGRAMES™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

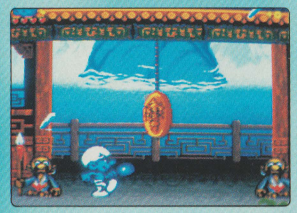
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Inhalt

Die Geschichte 3
Die Steuerung 5
Es kann losgehen ! 6
Die Score-Anzeige 8
Mögliche Handlungen 10
Die Boni 12
Tips und Tricks 13

Die Geschichte



Der Neugierschlumpf und Schlumpfine dringen heimlich in Papa Schlumpfs Laboratorium ein. Sie möchten unbedingt mehr über seine Versuche mit dem Zauberkristall schlumpfen. Dieser Talisman besitzt die Macht, jemanden durch Zeit und Raum zu transportieren. Unsere beiden Freunde nähern sich aufgeregt diesem glitzernden Ding und wollen es unbedingt angreifen! Ach, was für ein Mißgeschick! Der Kristall zerbricht in tausend Stücke... und die beiden Schlümpfe werden flugs in ferne Länder versetzt.

Der Weg zurück ins schlumpfige Dorf ist abenteuerlich. Auf ihrer langen, abwechslungsreichen Reise haben sie nur ein Ziel vor Augen : wohin auch immer das Schicksal sie verschlägt, die Bruchstücke des Kristalls einzusammeln. So können sie Papa Schlumpfs Kristall wieder zusammensetzen, um den Zauber zu brechen, der sie so weit fort geführt hat. Werden sie es schaffen?

Gut, daß Du da bist, um ihnen zu helfen.

Viel Schlumpf !

Die Steuerung

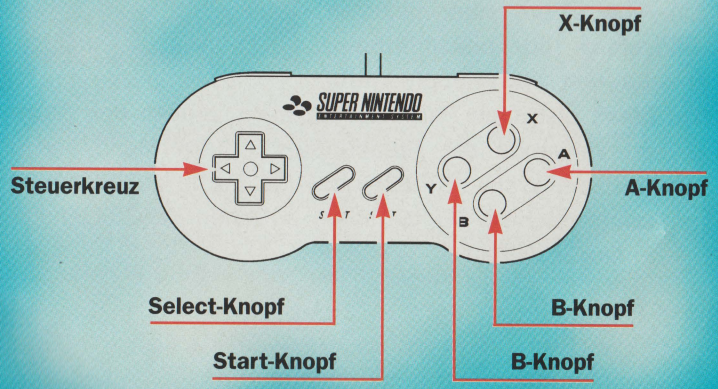
- **Steuerkreuz :**
  Die Hauptfigur bewegen
  Den Cursor in den Menüs bewegen

- **Start-Knopf :**
  Das Spiel beginnen
  Die Optionen bestätigen
  Pause während des Spiels

- **A-Knopf :** Einen Fußtritt geben

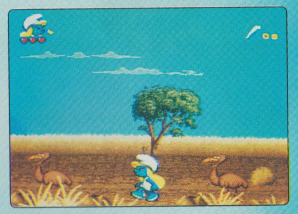
- **B-Knopf :** Springen

- **Y-Knopf :** Schneller gehen



Es kann losgehen !

Um die Reise um die Welt mit dem Neugierschlumpf oder Schlumpfine anzutreten und alle wertvollen Kristalle zu sammeln, die einzig und allein die Kraft haben, Euch ins Schlumpfdorf zurückzubringen, stecke die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System, und stelle den Schalter auf ON.



Nun erscheinen nacheinander die Bildschirme mit dem Copyright, der Auswahl der Sprache und dem Hauptmenü. Um von einem zum nächsten Bildschirm überzuschlumpfen, drücke den Start-Knopf. Wenn Du bereit bist, eine Partie zu beginnen, drücke den Start-Knopf. Verwende das Steuerkreuz, um im Menü etwas anzuwählen. Wähle START, um eine Partie zu beginnen. Ansonsten hast Du die Wahl zwischen den folgenden Möglichkeiten

• Optionen

In diesem Menü kannst Du folgende Einstellungen vornehmen :

- **Die Musik :** Du kannst sie ein- (ON) oder ausschalten (OFF).

- **Der Schwierigkeitsgrad (LEVEL) :** Du hast die Wahl zwischen LEICHT, MITTEL und SCHWIERIG.

- **Die Figur :** Du kannst zwischen dem Neugierschlumpf und Schlumpfine wählen.

• Password

- Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um den Cursor auf die gewünschte Stelle zu setzen.

- Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um einen der Schlümpfe auszuwählen.

- Drücke auf START, um Deine Wahl zu bestätigen.

Die Score-Anzeige

Die Score-Anzeige schlumpft Dir folgende Informationen :

Der Schlumpf oder Schlumpfine

Der Kopf des Schlumpfs oder von Schlumpfine befindet sich links oben auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts neben dem Schlumpfkopf gibt die Zahl der verfügbaren Leben an.

Die Herzen

Sie befinden sich links oben auf dem Bildschirm, unter dem Schlumpfkopf und geben Deine Lebenspunkte an. Du kannst höchstens vier davon haben.

Jedes Herz stellt einen Lebenspunkt dar. Diese Lebenspunkte verlierst Du, wenn Du von Feinden getroffen wirst. Du kannst Dir hingegen neue Lebenspunkte holen, indem Du Die verstreuten oder versteckten Herzen einsammelst.

Der Kristallzähler

Er steht rechts oben auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts neben dem Kristall gibt die Anzahl der Kristalle an, die Du noch sammeln mußt, bevor Du den Level verläßt.

Der Schlüssel

Wenn Du einen Schlüssel findest, erscheint er in der Mitte des Bildschirms und verschwindet, bis Du einen neuen Schlüssel bekommst. Wenn Du mehr über diesen Schlüssel schlumpfen willst, lies weiter unten im Absatz über die BONI nach.

Pause

Wenn Du eine Partie kurz unterbrechen willst, schlumpfe auf den Start-Knopf. Zum Weiterspielen drücke noch mal auf den Start-Knopf.

Mögliche Handlungen

Gehen

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.

Sich bücken

Drücke das Steuerkreuz nach unten.

Springen

Drücke den B-Knopf. Mit dem Steuerkreuz kannst Du dem Sprung eine Richtung geben.

Großer Sprung

Nimm Anlauf mit dem Y-Knopf, und wenn Du sprungbereit bist, drücke den B-Knopf. Auch diesem Sprung kannst Du mit dem Steuerkreuz eine Richtung geben.

Fußtritt

Verwende den A-Knopf.

Feinde überwältigen

Auf dieser abenteuerlichen Reise wirst Du einigen ungemütlichen Gestalten begegnen. Um sie zu überwältigen, gibt es nur eins : Du mußt auf sie draufspringen.

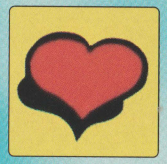
Hinauf- oder herunterklettern (Liane, Seil, usw.)

Zum Klettern mußt Du zuerst springen, um die Liane zu erwischen, und dann das Steuerkreuz nach oben bzw. nach unten drücken, je nachdem, ob Du hinauf oder hinunter willst.

Schneller surfen

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach unten.

Die Boni

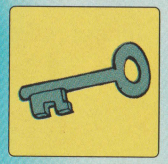


Das Herz

Wenn Du ein Herz aufhebst, erhältst Du einen zusätzlichen Lebenspunkt.

Die Schlumpfpuppe

In einigen Levels sind Schlumpfpuppen gut versteckt. Wenn Du eine findest, bekommst Du ein Extra-Leben.



Die Schlüssel

In jedem Spiellevel ist ein Schlüssel versteckt. Wenn Du drei Schlüssel beisammen hast, kommst Du in einen der Bonuslevel.

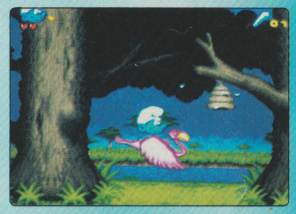
Tips und Tricks

- In zahlreichen Levels ist es manchmal ganz gut, mal mit dem Fuß zu treten. Wer weiß, vielleicht ist da ein Kristall an einem ausgefallenen Ort versteckt.

- In Nordamerika kannst Du Dich von den Vögeln tragen lassen. Dadurch werden manche Kristalle erst erreichbar.

- Wenn Du einen Totempfahl siehst, bedenke, daß da zwar wohl ein Kristall dahinterstecken kann, daß er aber womöglich auch den Zorn der Götter erweckt.

- Auf dem Rücken eines Flamingos zu fliegen, kann Dir das Leben erleichtern.



- Beobachte die Wespen gut. Wenn Dich eine verfolgt, hat das ganz bestimmt einen Grund ! Mit ein bißchen Grips wirst Du schon dahinterkommen.

- Ein Papagei wird mit Steinen auf Dich werfen; aber vielleicht ist das ausnahmsweise gut gemeint...

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörun-gen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Video-spiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankenges-chichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglie-der unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symp-tome (Anfälle oder Bewußt-seinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Video-spielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuk-kungen, Bewußtseinsverlust, Desorien-tiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Credits

•

PRODUCED BY
Bruno BONNELL

•

DEVELOPED BY
VIRTUAL STUDIO

•

EXECUTIVE PRODUCER
Edith PROTIERE

•

PRODUCTION ASSISTANT
Nadège de BERGEVIN

•

PRODUCTION UNIT
Xavier CUCUEL

•

SPECIAL THANKS TO
I.M.P.S. and all the Testing Department

Distribué par :

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

© Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

©1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN